スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



独立宣言書

SHVC-QI

独立戦争
Liberty or Death

取扱説明書

KOEI

【健康上の安全に関するご注意】

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

【トラブルについて】

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は3,000円にて有償交換いたします。
3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださるようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町　1-23-3　株式会社　光栄
ＳＦＣ『独立戦争・Liberty or Death』ユーザーサポート係
電話 045-561-6861　午前10:00～12:00　午後1:00～5:00
（土日祝祭日を除く）

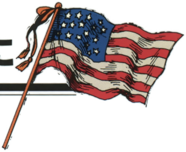
※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受け致しかねますので、何卒ご了承ください。

※ KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。

電話　045-561-8000（TVゲーム専用）

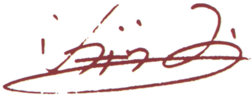


はじめに



「われに自由を、しからずんば死を与えよ！」
これは、アメリカ独立戦争さなかのパトリック・ヘンリーの言葉です。このゲームのサブタイトル『Liberty or Death』は、この誇り高い言葉からとりました。
『独立戦争・Liberty or Death』は、アメリカ人のスタッフと共に作ったゲームの第１作目です。わたしは、彼らと話し合いを重ねた末に、独立戦争を題材とすることに決めました。
独立戦争は、アメリカでは「アメリカ独立革命」と言われています。それは、古い植民地時代の圧政をはねのけ、人民のための政府を作り上げたことを表しています。アメリカ合衆国の歴史の始まりそのものなのです。ジョージ・ワシントン、トマス・ジェファーソン、ベンジャミン・フランクリンら「合衆国建国の父」と言われる偉大な人々を産み出した時代。わたしはその時代を知るほどに好きになりました。圧倒的な兵力を誇るイギリス正規軍に対して、自由と独立のために雄々しく立ち向かったアメリカ軍。その姿に、わたしは感動さえおぼえました。
『独立戦争・Liberty or Death』は、あなたがジョージ・ワシントンとなってアメリカ独立の夢を果たすゲームです。そしてまた、イギリス軍司令官トーマス・ゲージとして、植民地の支配権をとりもどす戦いのゲームでもあります。「アメリカ独立革命」か「アメリカ植民地の反乱」か。それを選択するのはあなたです。

シブサワ・コウ



目次

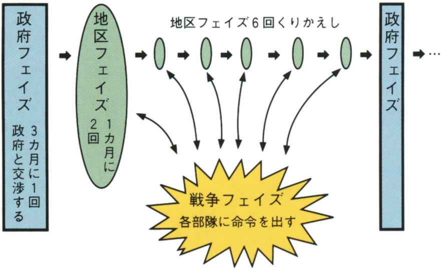
『独立戦争・Liberty or Death』とは

『独立戦争・Liberty or Death』について

『独立戦争・Liberty or Death』は、アメリカの独立戦争をテーマにした歴史シミュレーションゲームです。
舞台はアメリカ東部独立後にアメリカ最初の州となる13の植民地と２つのイギリス直轄領です。ゲームが始まるのは1775年７月。コンコードでの最初の衝突から１カ月後、イギリス軍がボストンでアメリカ軍に包囲されたところから始まります。
プレイヤーはアメリカ軍またはイギリス軍の最高司令官となり、アメリカ軍は独立を勝ちとるため、イギリス軍は植民地の反乱を鎮圧するために戦います。

フェイズとターン

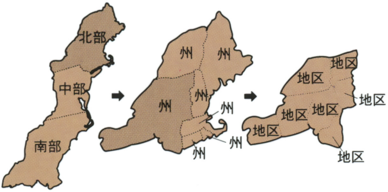
プレイヤーには、異なる３つの立場（フェイズ）で、命令（コマンド）を出す機会（ターン）が回ってきます。
一定の周期で回ってくる「政府フェイズ」「地区フェイズ」と、戦争が起こったときに移行する「戦争フェイズ」があります。



政府と軍隊のしくみ

■地方と州と地区

ゲーム舞台のアメリカ東部は、北部・中部・南部の３つの地方に分かれています。アメリカ独立当時の13州（独立前は13植民地）と２つのイギリス直轄領は、この３地方に分割されています。各州はいくつかの地区から構成されています。地区は、３地方の合計で53地区あります。

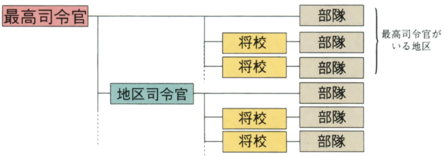


■州と政治家

州には代表（英：州総督）がいて、大陸会議（英：英国議会）を構成しています。

■陸軍の組織

最高司令官が軍全体の指揮をとり、地区司令官は各地区の将校の指揮をとります。最高司令官・地区司令官・将校は各自の何百名かの兵士からなる部隊を指揮します。

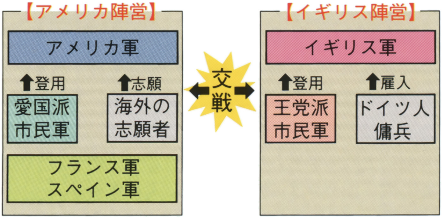


■将校の階級

将校は、大尉➡少佐➡大佐➡将軍の順に階級が高くなります。階級が高いほど給料を多く支払います。
また、地区司令官や戦闘時の最高司令官を決定するときは、階級の高い者から自動的に選ばれます。したがって、有能な将校は早めに昇進（➡16ページ）させるとよいでしょう。将軍は、それ以上昇進させられません。

陣営と市民軍

アメリカ軍とイギリス軍以外にも、市民軍やフランス軍、スペイン軍が登場します。それぞれ、アメリカに味方する軍をアメリカ陣営、イギリスに味方する軍をイギリス陣営と呼びます。すべての軍はシンボルカラーを持ち、各軍の支配する地区は、その色でペイントされます。
地区フェイズでプレイヤーが命令を出せるのは、正規軍が支配する地区に対してのみです。



■正規軍

アメリカとイギリスの正規軍です。正規軍は、他の地区に自由に移動できます。また、正規軍の将校には、政府が給料を支払います。

【アメリカ軍】■ジョージ・ワシントンを最高司令官とする、大陸会議が承認しているアメリカ正規軍です。

【イギリス軍】■トーマス・ゲージを最高司令官とするイギリス正規軍です。

■市民軍

各州の民衆が自発的に組織した軍隊です。各陣営に味方します。市民軍の出身州とその州に隣接する地区にのみ移動できます。敵の軍隊が市民軍の出身州に迫ると、自動的に組織されて敵に立ち向かいます。危険が去ると解散します。正規軍への登用もできます（➡25ページ）。

【愛国派】■　独立支持派の市民軍です。正規軍の支配する地区では自動的にアメリカ軍の指揮下に入ります。

【王党派】■　イギリス国王に忠誠を誓う市民軍です。正規軍の支配する地区ではイギリス軍の指揮下に入ります。

■外国の軍隊

歴史イベント（➡47ページ）の「フランス・スペインの参戦」以降に、フランス軍■・スペイン軍■がアメリカ軍の味方として現れます。

外国の軍隊は、ヨーロッパから船で輸送され、アメリカ陣営が海岸線を支配する地区に上陸します。アメリカ陣営が海岸線の地区を支配していないときは、両陣営以外の地区に上陸します。すべての海岸線をイギリス陣営が支配しているときは、外国の軍隊は現れません。

■地区の支配

地区内で階級の最も高い将校が地区司令官になります。将校の階級が同じときは、能力（将校データ）の高い方が地区司令官になります。２つ以上の軍の将校が１地区にいる場合は、地区司令官が属する軍が支配します。

ゲームが終了するとき

以下の場合にゲームは終了します。

■プレイヤーの勝利

次のいずれかの場合にプレイヤーの勝利となります。

a) 敵の正規軍が全滅する

b) 敵の５人目の最高司令官が、死亡・捕虜・罷免となる

■プレイヤーの敗北

次のいずれかの場合にプレイヤーの敗北となります。

a) 自軍の全部隊が全滅する

b) 最高司令官が死亡・捕虜・罷免となる

a) の場合は、プレイ人数に関係なくゲームオーバーです。

b) の場合は、１人プレイのときはゲームオーバーです。

２人プレイのときは、負けたプレイヤーの陣営はコンピュータが担当し、ゲームが続行します。

■最高司令官の罷免

政府フェイズで信任投票が行われることがあります（➡16ページ）。投票で７人以上の政治家の信任を得られないと、最高司令官は解任され、ゲームオーバーです。

２人プレイのときは、解任されたプレイヤーはゲームオーバー、もう一方のプレイヤーはゲームを続行できます。

相手側の最高司令官が解任されたときは、新しい最高司令官が自動的に選出されます。最高司令官の選出は４回まで行われます。５人目の最高司令官が解任されたときに和平が申し込まれ、プレイヤーの勝利となります。

■ゲームの期限

1820年１月になると、イギリス軍は撤退を命じられ、アメリカ軍の勝利となります。

コントローラの使い方

各種の操作は、コントローラで行います。コントローラは、プレイ人数にかかわりなく、Ⅰ・Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。

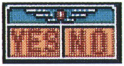
■コントローラの主な使い方



■項目の選択

項目を選ぶときは、✚ボタンの⬆⬇⬅➡で選びたい項目にカーソルを合わせます。Aボタンで決定します。

■YES／NOの選択



✚ボタンの⬅ ➡でYES（はい）かNO（いいえ）を選び、Aボタンを押します。Bボタンを押すと、NOを選んだことになります。

■入力待ち

画面の右下にが表示されているときは、何かのボタンを押すと次の画面に切り替わります。
メッセージウィンドウに◆が表示されているときは、何かのボタンを押すと次のメッセージを表示します。

数値の入力



✚ボタンの⬅➡で桁を選び、⬆⬇で数を上下させます。一番左の桁を選んでいるときに⬅を押すと、最大値が入力されます。さらに⬅を押すと、最小値が入力されます。Aボタンで決定します。

将校の選択

リストから将校を選ぶときは、次のように操作します。赤く表示されている将校は選べません。L／Rボタンで将校のデータを３種類ずつ切り替えます。リストの一番下に▼が表示されているときは、✚ボタンの⬇で、１人ずつスクロールします。

■１人しか将校を選べない場合

将校を１人しか選べない場合は、✚ボタンの⬆⬇で選びたい将校を白く表示させ、Aボタンを押します。

■複数の将校を選べる場合

将校を複数選ぶ場合、または複数選べるときに１人だけ選ぶ場合は、✚ボタンの⬆⬇で選びたい将校を白く表示させ、Aボタンを押します。将校の色が黄色に変わったら、別の将校を同様に選びます。将校を全部選んだら、Bボタンを押します。黄色の将校を選んで、もう１度Aボタンを押すと、選択の取り消しになります。

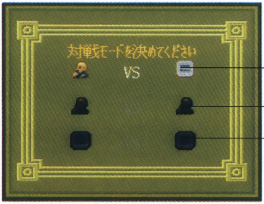
起動から終了まで

ゲームをセットする

ROMカセットをスロットに差し込み、POWER（電源）をONにすると、オープニングが始まります。スタートボタンを押すとタイトル画面が表示され、もう一度スタートボタンを押すと初期メニューが表示されます。

ゲームを始める

①初期メニューで「最初からゲームを始める」を選びます。
②プレイ人数を決めます。２人までプレイできます。Bボタンで①に戻ります。
デモプレイを選ぶと、⑤に進みます。デモプレイを終了するときは、リセットボタンを押します。



③どちらの軍を担当するかを決めます。アメリカ軍（最高司令官：ジョージ・ワシントン）とイギリス軍（最高司令官：トーマス・ゲージ）のどちらかを選びます。
④③で選んだ軍の最高司令官のデータが表示されます。その最高司令官でよい場合はYESを選びます。２人プレイのときにYESを選ぶと、もう１人のプレイヤーは、残った最高司令官の担当となります。NOを選ぶと③に戻ります。
⑤プレイ環境を設定します（➡14ページ）。

⑥①〜⑤で決めた設定でよいかどうか、最終確認を行います。YESを選ぶとゲームがスタートします。NOを選ぶと、⑦に進みます。
⑦どこから決め直すかを決めます。「最初から」を選ぶと①へ、「最高司令官」を選ぶと③へ、「プレイ環境」を選ぶと⑤へ戻ります。「変更しない」を選ぶと、その設定のままゲームがスタートします。

ゲームをセーブする

ゲームをプレイした内容をセーブすると、次回、その続きからゲームを始めることができます。セーブは2カ所までできます。
①機能メニューの「セーブ」(➡15ページ)を選びます。
②セーブする箇所を選びます。セーブ後、機能メニューに戻ります。

ゲームを終了する

①機能メニューの「ゲーム終了」を選びます。
②「ゲームを終了しますか」と表示されます。YESを選ぶとゲームは終了し、NOを選ぶと機能メニューに戻ります。

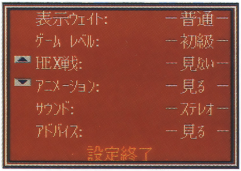
ゲームを再開する

セーブデータがあると、続きからゲームを再開できます。
①初期メニューで「中断したゲームを再開する」を選びます。
②プレイを再開したいデータを選びます。

機能メニュー

地区画面（➡21ページ）でSELECTボタンを押すと、機能メニューが表示されます。機能メニューでは、プレイ環境の変更やセーブ、終了などを行います。Bボタンで地区画面に戻ります。

■プレイ環境の設定



プレイ環境を設定します。✚ボタンで変更したい項目を選びます。Aボタンを押すごとに設定が切り替わります。「設定終了」を選ぶと、選んだ設定が決定されます。

【表示ウェイト】メッセージの表示時間を選びます。表示ウェイトには、遅い・普通・速いの３段階があります。

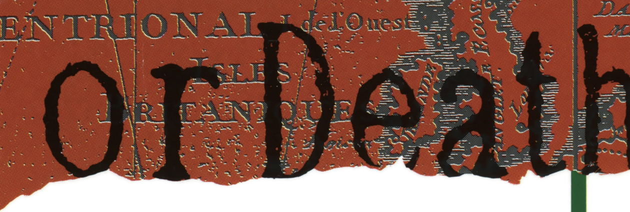
【ゲームレベル】ゲームのレベルを選びます。ゲームレベルには、初級・中級・上級の３段階があります。

【HEX戦】自分の指揮する軍隊以外の戦争（HEX戦）を見るか見ないかを選びます。

【アニメーション】コマンドを実行したときなどに表示されるアニメーションを見るか見ないかを選びます。

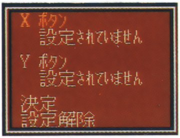
【サウンド】サウンドをステレオにするかモノラルにするかを選びます。

【アドバイス】アドバイスを見るか見ないかを選びます。

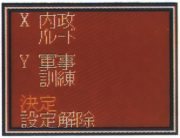


■ボタン設定

Xボタンと Yボタンにコマンドを設定します。コマンドを設定すると、Xボタンまたは Yボタンを押すだけで、設定されたコマンドを選んだことになります。



➡



①コマンドを設定したいボタンを選びます。
②設定したいコマンドを選び、Aボタンを押します。
③「決定」を選びます。
なお、「設定解除」で設定したコマンドを解除できます。

■セーブ

ゲームをプレイした内容をセーブします（➡13ページ）。

■自動操作

ゲームを自動的に操作させます。自動操作を選ぶと、以後、プレイヤーはコマンドを実行できません。
1人プレイのとき、および2人プレイで2人とも自動操作を選んだときは、コンピュータによる「デモプレイ」になります。リセットボタンでデモプレイが終了します。
2人プレイで1人が自動操作を選んだときは、自動操作を選んだプレイヤーの陣営はコンピュータが担当します。

■ゲーム終了

ゲームを終了します（➡13ページ）。

■やり直し

ゲームを最初からやり直します。やり直しを選ぶと、初期メニュー（➡12ページ）に切り替わります。

政府フェイズ

政府フェイズでは軍の最高司令官としてコマンドを出します。政府フェイズのコマンドを出す機会（ターン）は、３カ月（地区フェイズ６ターン）に１度回ってきます。

政府画面

政府フェイズでは、最近３カ月間の政府の収入が報告され、「将校の昇進」、「収入報告」、「陸・海軍への要請」、「予算の配分」を行います。また、その結果として各地方（北部・中部・南部）の制海権が決定します。

信任投票

政治家の信任度（➡44ページ）が低いと、最高司令官に対する信任投票が行われることがあります。この投票で７人以上の政治家の信任が得られないと、最高司令官を解任され、ゲームオーバーになります（➡９ページ）。

将校の昇進

昇進させる将校を選びます。昇進した将校は、忠誠心・名声・給与の額・配下の部隊の士気が上昇します。将軍になると、それ以上は昇進させられません。
昇進させる人数は政府が自動的に決め、政治家からの信任度が高いほど、人数が多くなります。

収入報告

政府の収入額が報告されます。収入は「海軍獲得分」、「各地区からの収入」、「海外からの援助」、「本国からの送金」、「財務長官からのボーナス」の合計です。

■海軍獲得分

最近3カ月間の、海軍の敵船の捕獲によって獲得した物資の合計が報告されます。

■各地区からの収入

地区からの収入の合計です。大陸会議（英：英国議会）は敵が支配していないすべての地区から資金を得ます。地区の収入額は経済価値、支持が高いほど大きくなります。空白地＜味方の市民軍が支配している地区＜正規軍が支配する地区＜州のすべての地区を支配する地区の順に、収入額が大きくなります。

■海外からの援助（アメリカ）

海外の友好国からの援助金と物資の合計が報告されます。

■本国からの送金（イギリス）

イギリス本国からの援助額が報告されます。

■財務長官からのボーナス

財務長官（英：大蔵大臣）の信任度が高いと、ボーナスとして援助してもらえることがあります。

■捕虜の交換

ボーナスをもらうかわりに、捕虜の交換を行うことができます。5人まで交換できます。捕虜がいないと、自動的に「財務長官からのボーナス」となります。
交換された将校は、最高司令官のいる地区に配置されます。兵士・ボート・大砲は持っていません。

陸軍への要請

新しい部隊を送るよう、陸軍に要請します。部隊を送る地方（北部・中部・南部）を指定すると、自動的に地区に配備されます。イギリス軍は本国から船で輸送される

ため、配備まで時間がかかります。政治家からの信任度が高いほど、配備される部隊数が多くなります。

海軍への要請

海軍に支援を要請します。次の３種類から選びます。

■制海権獲得

指定した海域の制海権（➡19ページ）を獲得するよう要請します。成功すると、艦隊が港を封鎖します。

■共同攻撃

開戦するとき（➡27ページ）、艦隊の支援を受けられます。

■艦隊輸送

最も強い艦隊を指定した地区に送るよう要請します。その艦隊は、開戦・移動・輸送の任務（➡24、26ページ）に使わないかぎり、その地区に留まります。

予算の配分

借金の利息の支払いの後に、支出を決めます。「借金の返済」、「将校への給与」、「食糧購入費」、「弾薬購入費」、「海軍増強費」、「傭兵雇用費」、「各地区への配分」の７種類です。支出する金額を決めます。余った予算は次の政府フェイズに繰り越されます。

■利息の支払い

借金の額の５％を利息として支払います。

■借金の返済

借金を返済します。どの借金を返済するか選びます。借入後１年以内に返済できないと、全地区での支持率が下がります。返済できなかった借金は帳消しになります。

■将校への給与

正規軍の将校に給与を支払います。標準的な給与額が表示され、新しい金額を入力します。
給与額は、将校の忠誠心と部隊の士気に影響します。

■食糧購入費・弾薬購入費

食糧・弾薬の補給予算が不足だと、担当が追加予算を要求します。追加するかどうかを決め、金額を入力します。

■海軍増強費

海軍に予算を分配して、海軍力の増強を図ります。海軍を増強するかどうかを決め、艦隊と金額を決めます。
艦隊の戦力１につき金50が必要です。１艦隊あたり最大100の戦力を持てます。増強できる艦隊は１回につき１艦隊です。５艦隊まで（➡41ページ）持つことができます。

■傭兵雇用費（イギリス）

ドイツ人の傭兵を雇って正規軍に加えます。雇うかどうかを決め、部隊数を入力します。１部隊を雇うのに、金100が必要です。１回に８部隊、ゲームを通して合計18部隊まで雇えます。雇った後は正規軍と同等に扱われます。

■各地区への配分

各地区で使う予算の総額を決めます。金額を入力します。この額が各地区に、部隊数に応じて分配されます。

制海権の決定

各地方（北部、中部、南部）の海域で、制海権を争います。海軍力の強い方が制海権を取ります。制海権を取ると、封鎖任務についた艦隊が、敵船を捕獲することがあります。敵が制海権を取った海域では、自艦隊の行動が妨害され、「共同攻撃」ができないことがあります。

もっと収入を！

資金は、地区からいったん集められて、いくらかを補給や将校への給与の支払いにあてた後、「各地区への配分」で地区に再配分される。つまり、地区の収入を増やすには、政府全体の収入を増やさねばならない。政府の収入を増やすには、以下のような方法がある。

多くの地区を支配する

多くの地区を支配すれば、収入源が増える分、収入も増える。空白地に将校を「移動」させれば、それだけで収入増が期待できる。

1つの州全体を支配する

1つの州内の全地区を支配すると、その州内の地区からの収入が数倍にアップする。経済価値の高い地区を支配していれば、その収入が何倍にもなれば、いくつもの地区を制圧する以上の効果がある。いくつかの州にわたって多数の地区を制圧するよりも、1つの州を集中的に制圧したほうが効果的だ。

地区の支持率を上げる

政府は、住民から資金を出してもらっている。住民に嫌われたら、その政府にはだれもお金を払いたくはないだろう。だから、パレードを行ったり官報を発行したりして、政府のことをアピールし、支持率を上げなければならないのだ。

地区フェイズ

地区フェイズでは、地区司令官が配下の将校にコマンドを出します。地区フェイズの、コマンドを出す機会（ターン）は、１カ月に２度回ってきます。

地区画面の見方



①地区データ
（40ページ）
②コマンドメニュー
（23ページ）
③地方マップ
④イベントマーカー
（45ページ）

⬅切り替え後の地区データ

■地区画面での操作

✚ボタンの⬅➡：データの表示を切り替えます。

✚ボタンの⬆⬇：コマンドを選択します。

Ａボタン：　コマンドを決定します。

Ｂボタン：　地区への指示を終了します。

Ｌ／Ｒボタン：　コマンドを出している地区のある各地方のマップを表示します。

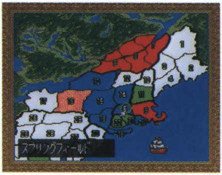
地方マップ・全体マップの見方

地区画面でＬ／Ｒボタンを押したとき、地区を選ぶときには、地方マップが表示されます。地方マップからは、アメリカ全体マップに表示を切り替えられます。

【地方マップ】　各地区は、支配している勢力の色（➡７ページ）でペイントされます。

艦隊が移動できる地区番号は、それぞれ、北部：水色、中部：緑色、南部：黄色で表示されます。艦隊の行けな

い内陸の地区番号は白色で表示されます。
コマンド実行中の地区には緑色の○が、選べる地区には黄色の○が表示されます。
【全体マップ】 各地区の支配勢力は★の色で表示されます。地区を選ぶときには、★は表示されません。



地方マップ


全体マップ

マップ画面上の操作

✚ボタン：↗を移動します。
Aボタン：地区を選択します。
Bボタン：地区選択を中止し、コマンド選択に戻ります。
Yボタン：地方マップでの地区・データ表示をON/OFFします。
Lボタン：地方マップと全体マップを切り替えます。
Rボタン：地方マップを表示しているときに、北部→中部→南部の順でマップを切り替えます。

■地区名を見るとき

✚ボタンで↗を地区に合わせると、地区名を表示します。コマンドで地区を選ぶときには、コマンド実行に必要なデータも表示されます。

■地区を１つだけ選ぶ

✚ボタンで↗を選びたい地区に合わせ、Aボタンを押し

ます。

■複数の地区を選ぶとき

ボタンでを地区に合わせて、Aボタンを押すと、その地区を選びます。選ばれた地区の色が変わります。
地区を選びおわったら、Bボタンを押します。
選んだ地区にを合わせてもう１度Aボタンを押すと、選択の取り消しになります。

地区フェイズのコマンドメニュー

地区フェイズには、「内政」、「物資」、「人事」、「軍事」、「情報」の５つのコマンドメニューがあり、その下にいくつかのコマンドがあります。
コマンドを実行すると体力を消費します。コマンドによって消費する体力は異なります。
以下、体力の消費量を、費用を、実行に必要な能力／地位をで表します。

内政メニュー

パレード、官報、輸送、借金

■パレード　：40　：0　：制限なし

軍隊が町をパレードし、支持率を上げます。パレードに参加させる将校を選びます。支持率の上がり方は、部隊を率いる将校の名声や、部隊の兵士数によります。

■官報　：20　：100　：制限なし

官報を発行し、支持率を上げます。担当する将校を選びます。支持率の上がり方は、将校の名声や指導力によります。支持率が高い地区ほど、より支持率が上がりやすくなります。

■輸送　：30　：0　：制限なし

物資を他の地区に輸送します。輸送先の地区と、護衛部隊を選びます。輸送する食糧・弾薬・資金を入力します。移動と同様に海路からも輸送できます（➡26ページ）。

■借金　：20　：0　：司令官

地元の裕福な市民に借金を申し込みます。

借金を申し込んで失敗すると、地区の司令官の名声が下ります。

成否と借りられる金額は、地区の支持率、経済価値、司令官の名声などによります。

政府フェイズごとに利息を５％ずつ支払います。借金は１年後の政府フェイズまでに返済できないと、全地区での支持率が下がります。

物資メニュー

食糧購入、弾薬購入、武器購入、大砲製造、ボート製造

■食糧/弾薬/武器購入　：20　：入力値　：制限なし

食糧・弾薬・武器を購入します。購入を担当する将校を選び、購入する量を入力します。価格は、物価によります。また、オランダ商人が来ている地区（➡47ページ）では、価格が安くなります。

武器を購入したときは、配備する部隊と武器の数を入力します。武器を配備された部隊は武装度が上ります。

■大砲製造　：40　：250〜1,000　：戦術力70以上

歩兵隊または砲兵隊に配備する大砲を製造します。製造を担当する将校と配備する部隊を選ぶと、費用を表示します。費用は物価によります。

■ボート製造　:40　:200～800　:戦術力50以上

部隊に配備するボートを製造します。製造を担当する将校と配備する部隊を選ぶと、費用を表示します。費用は物価によります。

人事メニュー

登用、買収、ボーナス、休暇、委任

■登用　:30　:入力値　:司令官

市民軍のリーダーを正規軍に登用します。その地区、または隣接する地区に市民軍がいないと実行できません。
市民軍のリーダーを選び、支度金の額を入力します。
成否は、リーダーの忠誠心、司令官の統率力、支度金の額などによります。

■買収　:40　:入力値　:制限なし

隣接する地区の将校を寝返らせます。あらかじめ情報メニューの「スパイ」で将校の情報をつかんでおかなければなりません。地区司令官、忠誠心が50以上の将校は買収できません。
地区と買収する将校、担当する将校を選び、使う金額を入力します。
成否は、相手の将校の忠誠心、担当将校の統率力と名声、金額などによります。成功すると、その将校は率いている部隊ごと、担当した将校のいる地区に移動します。

■ボーナス　:20　:入力値　:司令官

地区司令官、将校にボーナスを支給します。将校を選び、金額を入力します。最高司令官は地区司令官と配下の将校に、地区司令官は配下の将校に支給します。支給された将校の忠誠心と、配下の部隊の士気が上がります。

■休暇　：20　：0　：司令官

将校に休暇を与えます。将校を選び、休暇を与えるターン数を入力します。

休暇を与えられた将校の忠誠心と、配下の部隊の士気が上がります。休暇中は体力の回復が早くなります。なお、最高司令官と地区司令官は休暇が取れません。

休暇中の将校は将校データの体力に、F（Furlough）の文字とともに、残りの休暇ターン数を表示します。

■委任　：0　：0　：最高司令官

地区の統治を地区司令官に委任するか、委任を解除するかを選びます。委任する、あるいは委任を解除する地区を選びます。

軍事メニュー

移動、募兵、再編成、訓練、開戦、再配備

■移動　：30　：0　：制限なし

将校を部隊ごと隣接する味方の地区、または空白地へ移動させます。移動先と移動する将校を選び、持っていく食糧・弾薬・資金の量を入力します。

移動先の地区が空白地の場合は、その地区を支配し、地区司令官が自動的に選ばれます（➡7ページ）。

最高司令官あるいは地区司令官が移動すると、移動したもとの地区では自動的に新しい司令官が選ばれます。すべての将校が他の地区に移動すると、その地区は空白地になります。

【海路の移動】　艦隊が移動元の地区にいるときは、海路から海岸の地区に移動できます。海路を移動するときは、同じ地方、または隣接する地方の海岸の地区ならどこで

も一度で移動できます。
海路を移動する手順は次の通りです。
①移動ルートに「海路」を選びます
②その地区にいる艦隊から使用する艦隊を選びます。
③移動先を海岸の地区（地区番号に色がついている地区）から選びます。

■募兵　：20　：人数、担当将校による　：制限なし

志願兵を募集します。担当する将校を選ぶと、その地区の全部隊の定数を満たすのに必要な人数と、その人数を集めるのに必要な費用が表示されます。費用は担当将校の名声・統率力と人数によります。
募兵にかける費用を入力すると、入隊する兵士数が表示されます。新しく加わる兵士を部隊に配備します。
新しい兵士が加わると、部隊の士気、武装度、訓練度が下ります。

■再編成　：20　：0　：制限なし

予備役の兵士を部隊に補充します。再編成する部隊はいったん地区を離れ、兵士を補充した後に戻ってきます。
再編成を行う部隊を選ぶと、再編成が終わる時期が表示されます。再編成には費用がかからず、募兵よりも士気、武装度、訓練度の下がり方は小さくなります。

■訓練　：40　：0　：制限なし

部隊の兵士を訓練します。訓練する部隊を選びます。

■開戦　：40　：入力値　：制限なし

隣接する敵の地区に攻め込みます。攻め込む地区と、部隊を選びます。移動と同じように海路から攻めることもできます（➡26ページ）。攻め込むと、戦争フェイズ（➡31ページ）に移ります。

■**再配備**　：0　：0　：制限なし

将校が持っているボートや大砲を他の将校に与えます。ボートと大砲のどちらかを選び、与える将校と受け取る将校を決めます。

情報メニュー

将校、地区、政治家、州、スパイ

■**将校**　：0　：0　：制限なし

地区にいる将校の情報を見ます。将校を選ぶと、将校データ（➡42ページ）が表示されます。

■**地区**　：0　：0　：制限なし

味方の地区と空白地の情報を見ます。地区を選ぶと、地区データ（➡40ページ）を表示します。

【将校】　地区にいる将校の将校データ（➡42ページ）を表示します。

【地勢】　地区の地勢をＨＥＸマップで表示します。

■**政治家**　：0　：0　：制限なし

全体マップ、州名、信任度マーカーを表示します。州を選ぶと、政治家データ（➡44ページ）を表示します。大陸会議（英：英国議会）を選ぶと、財務（英：大蔵）、外務、陸軍、海軍の各長官（英：大臣）と大陸会議議長（英：総理大臣）の信任度マーカーと、「予想収入」を表示します。



信任度 0～19



信任度 20～39



信任度 40～59



信任度 60～79



信任度 80～

【予想収入】　アメリカ全体から得られる収入の予想、

借金の総額とその利息を表示します。

■州　：0　：0　：制限なし

全体マップ上で、支持率によって州名を塗り分けて表示します。州を選ぶと、州データ（➡41ページ）を表示します。

■スパイ　：30　：入力値　：制限なし

敵地区に将校をスパイとして送り込み、情報を探ります。地区と、担当する将校を選び、工作資金を入力します。スパイにかかる期間が表示されます。
成否は、担当将校の戦術力と工作資金によります。成功すると、その地区データを見ることができます。地区の将校データを見ることができる場合もあります。失敗すると、担当した将校は、敵に捕らえられて処刑されます。スパイ活動中の将校は将校データの体力に、S（Spy）の文字とともに、残りのターン数を表示します。

艦隊を使いこなせ！

このゲームは、陸軍の司令官となって各地区を制圧していくゲームだが、海軍の存在もあなどれない。

一見地味に見える海軍だが、ゲームのキーとなる部分である。史実でも、「ロングアイランドの戦い」や「サヴァナの戦い」で、艦隊は大活躍をしている。

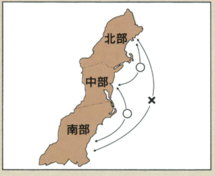
戦力としての艦隊

地区を攻略するときに艦隊がいると、その戦力は実に頼もしい。艦隊は、海岸の敵部隊を強力な砲火で壊滅させ、自身はほとんどダメージを受けない。艦隊に対抗するには、自らも艦隊を編成するのが一番だ。艦隊を編成すると、良いことは攻撃面だけではない。海路での輸送や移動、開戦もできるようになるのだ。

強力な移動力

艦隊のスピードは魅力だ。陸軍がアメリカの北端から南端まで移動するには20ターンかかる。しかし、海路ではただの２ターンで到着してしまう。

しかも、海路を移動すると、速いばかりではなく、海岸の地区ならば、どこにでも移動できる。艦隊を持っていれば、海岸沿いの手薄な地域にいきなり兵力を送ることができる。逆に、海岸沿いの地区は、海路から奇襲を受ける可能性がある、ということでもある。





戦争フェイズ

軍事メニューの「開戦」で敵地区に攻め込んだとき、または敵が攻め込んで来たときに、戦争フェイズになります。戦争フェイズでは、部隊にコマンドを出します。
戦争フェイズのコマンドを出す機会（ターン）は、攻撃側➡守備側の順で4時間ごとに回ってきます。

戦争画面の見方



①HEXマップ
②地名・日付・ターン
③両軍のデータ
④部隊（伏兵は白く表示）
⑤艦隊

■日時の経過

夜には自軍の部隊の周囲しか見えなくなります。
食糧は毎日第1ターンになると、消費されます。
戦争は、最長で15日間続きます。



1ターン　2ターン　3ターン　4ターン　5ターン　6ターン

■戦争画面での操作

✚ボタン：カーソル□を移動します。
Aボタン：部隊・目標・コマンドを決定します。
Bボタン：コマンド出しを終了します。
Xボタン：カーソル位置の部隊の将校データを表示します。
Rボタン：両軍のデータを表示します。
Lボタン：部隊マーカーを兵士数に切り替えます。



兵士数の表示

部隊マーカーを、部隊の兵士数と、援軍、大砲・ボートの有無、塹壕（ざんごう）の方向マーカーに切り替えて表示します。

 援軍  ボート  大砲  塹壕（→は向き）

部隊の種類と特徴

部隊には「歩兵隊」、「騎兵隊」、「砲兵隊」、「ゲリラ部隊」の４種類があります

	部隊	特徴
	歩兵隊 移動力　3 最大人数 500	一般的な部隊。森や高山には入れない。大砲を配備すれば、塹壕や砦から砲撃できる。隣接している敵部隊を他の味方の部隊が攻撃すると、援護射撃をすることがある。
	騎兵隊 移動力　7 最大人数 250	馬に乗った部隊。素早く移動し、突撃を得意とする。森に入ると伏兵し、奇襲を掛けられる。大砲は装備できない。
	砲兵隊 移動力　3 最大人数 250	砲撃専門の部隊。大砲を配備すれば、どこからでも砲撃できる。橋を架けたり壊したりできる。
	ゲリラ部隊 移動力　5 最大人数 250	特殊部隊。地上のどんな地形にでも進入でき、素早く移動する。森、高山に入ると伏兵し、奇襲を掛けられる。大砲は使用できない。

戦場の地形

戦場には、以下の11種類の地形があります。

地形（下段：必要移動力）		説明
	平地 3	平坦な地形。移動は容易だが、攻撃を受けたときは危険。塹壕を掘れる。
	森 4	木が多く、防御に適する。騎兵隊とゲリラ部隊は進入できる。このＨＥＸに進入する時に、隣接ＨＥＸに敵がいないと、自動的に伏兵する。
	丘 5	低い丘陵。進入は困難だが、防御に有利。塹壕を掘れる。
	高山 5	高く、岩だらけの山。進入は困難だが、防御に有利。ゲリラ部隊だけが進入できる。 このＨＥＸに進入する時に、隣接ＨＥＸに敵がいないと、自動的に伏兵する。
	河 5	ボートを持つ部隊・艦隊は進入できる。砲兵隊は橋を架けることができる。
	浅瀬 4	河の浅い部分。すべての部隊が進入できる。艦隊は進入できない。
	橋 3	砲兵隊が河に架けた橋。すべての部隊が通過できる。艦隊は通過できない。砲兵隊の壊橋・ファイヤーボート・艦隊の砲撃で破壊できる。
	海 5	海上。ボートを持つ部隊と艦隊は進入できる。橋を架けることはできない。
	町 4	住民のいる地区。平地よりは防御に有利。 守備側は出撃できる。
	砦A 4	強固な砦。大砲を持つ歩兵隊は砲撃ができる。 守備側は出撃できる。
	砦B 4	砦Aに次いで強固な砦。大砲を持つ歩兵隊は砲撃ができる。守備側は出撃できる。

勝利と敗北

■勝利

次のいずれかの場合に勝利となります。

a)敵部隊を全滅させたとき

b)敵部隊がすべて退却したとき

c)敵の食糧が尽きたとき

d)敵の最高司令官が死亡、あるいは捕虜になったとき

※a)、b)の敵部隊は援軍（➡35ページ）を含みません。

■時間切れ

15日間が経過したときは、守備側の勝利になります。

戦争の流れ

戦争は次のような流れで行います。

開戦 ➡ 戦争に参加する部隊を選ぶ ➡ 持っていく資金と物資を決める ➡ 援軍を要請する ➡ 部隊を配置する ➡ 戦争開始 ➡ 戦争コマンド 1日6ターン 最大15日 ➡ 勝敗が決する ➡ 戦後処理

戦争の開始

■出撃する部隊

出撃する部隊を選びます。最高司令官、地区司令官あるいは、最も高い階級の将校が自動的に全部隊の司令官になります。市民軍の将校が司令官になると、部隊の指揮

はコンピュータが行い、プレイヤーは操作できません。
【攻撃側】 地区フェイズで軍事メニューの「開戦」を選び、出撃する部隊を選びます。最大８部隊まで出撃できます。また、政府フェイズで海軍に「共同攻撃」を要請していると、その地方にいる艦隊が１艦隊だけ戦争に参加します。
【守備側】 開戦時は10部隊まで、開戦後は20部隊になるまで出撃できます。その地区に艦隊がいれば、１艦隊だけ戦争に参加します。

■物資と資金

部隊を選んだ後、戦争に持っていく食糧・弾薬・資金の量を入力します。

■援軍

戦場の隣りに味方の支配地区があるときは、戦争開始時に援軍を要請できます。要請は断られることもあります。要請できるのは、２つの地区まで、１地区につき最大で６部隊、計12部隊までです。
プレイヤーが援軍を要請された場合は、援軍を要請した地区が表示され、援軍を送るかどうか決めます。援軍を送るときは、送る部隊を選びます。

■部隊の配置

出撃した部隊を配置します。部隊を配置できる範囲が明るく表示されます。配置するＨＥＸを選びます。両軍の部隊配置が終わると戦闘開始になります。

■部隊の温存

守備側の部隊を出撃させないときは、配置できない地点を選びます。

■海路からの攻撃

海路から攻撃する場合、攻撃側は配置を行いません。艦隊が海岸で１部隊ずつ自動的に下船させていきます。

戦争コマンド

各部隊には、１ターンに１度コマンドを出せます。部隊を選び、目標と行動を指示します。行動が終了した部隊は、「**済**」マークが付きます。
艦隊には命令を出せません。

■移動力

各部隊は移動力というデータを持ち、移動や攻撃をすると消費されます。移動力がなくなるまで行動できます。移動力は部隊の種類によって異なり（➡32ページ）、訓練度が高くなると上がります。

ターンの終了

全部隊にコマンドを出し終わると、自動的にターンは終了します。Bボタンを押すと、強制的に全部隊のコマンドを終了し、次のターンに進みます。

敵部隊を指定するコマンド

攻撃、砲撃、白兵、突撃、伏兵

使えるコマンドは部隊によります。「攻撃」以外のコマンドは部隊の訓練度が低いと使えないことがあります。

■攻撃　全部隊

隣接した部隊を銃撃します。銃撃には弾薬を使用します。

■砲撃　砲兵、砦・塹壕の歩兵、大砲・弾薬が必要

大砲で攻撃します。砲撃の射程は、昼間は部隊から２H

ＥＸ、夜には１ＨＥＸです。

■白兵　歩兵

隣接した部隊に白兵戦を挑みます。攻撃力はあまり大きくありませんが、弾薬を使いません。

攻撃に成功すると、敵を向こう側のＨＥＸに押し出します。向こう側に敵部隊の進入できない地形があると、押し出せません。

■突撃　騎兵

隣接した部隊に突撃します。攻撃力が大きく、弾薬を使いません。攻撃に成功すると、向こう側のＨＥＸに突き抜けます。向こう側に騎兵隊の進入できない地形があるときは、押し戻されます。

■伏兵　騎兵、ゲリラ

森（騎兵・ゲリラ）か高山（ゲリラ）に伏兵した部隊が、隣接する敵部隊に奇襲を仕掛けます。

敵のいない地点を指定するコマンド

移動、架橋、壊橋

■移動　全部隊

指定した地点に移動します。部隊の種類と訓練度によって移動できる距離が異なります。また、地形により、必要な移動力が異なります。

隣接するＨＥＸに敵がいないときに、森（騎兵・ゲリラ）・高山（ゲリラ）に部隊が入ると、その部隊は自動的に伏兵します。

■架橋、壊橋　砲兵

河に橋を架けます。架橋の成否は部隊の将校の戦術力（➡44ページ）によります。砲兵隊は橋を壊すこともで

きます。橋を壊すときは、部隊のいない橋を指定します。

自部隊を指定するコマンド

塹壕、出撃、退却、ファイヤーボート

■塹壕　丘か平地にいる部隊

塹壕（ざんごう）を掘って簡単な陣地を構築します。塹壕を掘る方向を選びます。隣接ＨＥＸに敵がいると行えません。
塹壕を掘ると、指定した方向に対する防御力が上がり、大砲を持つ歩兵隊は塹壕から砲撃できます。

■出撃　砦または町にいる守備側の部隊

待機している部隊を出撃させます。

■退却　全部隊

部隊を隣接地区に退却させます。退却する際に将校が捕えられることがあります。すべての将校が退却すると敗北になります。退却する地区は指定できません。
その地区に艦隊がいるときは、海路からも退却できます。

■ファイヤーボート　水上の部隊、弾薬が必要

ボートに弾薬を満載して水上の敵や橋にぶつけます。ボートは３～６ＨＥＸの距離を直進して爆発します。ただし、進路をそれることがあります。ファイヤーボートを橋にぶつけると、橋は破壊されます。

戦闘時のアクシデント

■弾薬切れ

戦闘中に弾薬が切れると、攻撃力と防御力が大幅に下がり、砲撃・ファイヤーボートができなくなります。

■将校の死傷

敵の砲撃・伏兵・突撃を受けると、将校が負傷したり死

亡することがあります。将校が負傷すると、その部隊の戦闘能力が半減し、将校が死亡すると、その部隊は解散します。

■部隊の水没

部隊がボートか橋の上にいて、ファイヤーボートか艦隊の砲撃でボートや橋を破壊されると、部隊がまるごと水没することがあります。水没した部隊は大きなダメージを受け、近くの陸地に上陸します。部隊が全滅した場合は、将校は捕まります。

ボートが破壊された場合は、部隊のボートは失われます。

■捕虜

部隊が全滅したとき、あるいは戦場から退却しようとしたときに、将校が捕まることがあります。捕まった将校は戦争の後に解放されるか、あるいは捕虜になります。

戦後処理

■捕虜の処遇

捕まえた将校の処遇を決めます。

相手の政府が、捕虜の解放と引き換えに身の代金を支払うことがあります。身の代金額と将校データが表示され、その将校を捕虜とするか、釈放するかを決めます。

身の代金を支払えない場合は自動的に捕虜になります。

捕虜になった将校は、捕虜交換（➡17ページ）を行わない限り、通常それ以降ゲームに登場しません。

■司令官の着任

攻撃側が勝った場合は、最も高い階級の将校が、戦場となった地区の司令官に自動的に選ばれます。

地区データ

53の地区は、それぞれ次のようなデータを持っています。

■地区番号

地区の番号です。地図上の番号に対応しています。

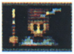
■州

地区の属している州の略号（➡59ページ）です。

■地区司令官／最高司令官

地区の司令官の顔と名前です。

■総兵士数



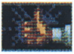
正規軍と市民軍の部隊の兵士数の合計です。

■正規軍部隊数ー全部隊数



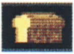
部隊数です。左側が正規軍、右側が全部隊を表します。

■支持率（0～100）



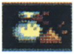
地区の住民の何%が政府を支持しているかを示します。

■食糧

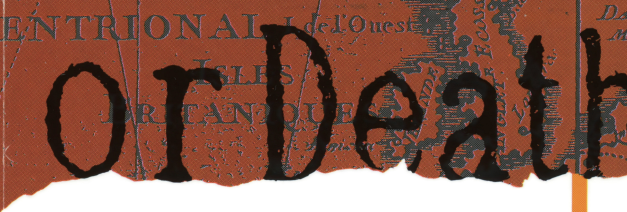


地区にある食糧です。政府フェイズ時に自動的に補給されます。毎ターン総兵士数の10%が消費されます。食糧購入で増えます。

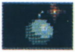
■資金



地区の持っている資金です。政府フェイズに、政府から地区に分配された資金が入ります。購入や製造などで減ります。借金で増えます。



■弾薬



地区にある弾薬の量です。政府フェイズ時に自動的に補給されます。戦争に使用します。弾薬購入で増えます。

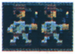
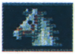
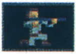
■艦隊（0～5，アメリカは8まで増える）



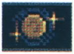
地区にいる艦隊の数です。フランス・スペインが参戦するとその分が加えられます。

■部隊

地区にいる各部隊の数です。

 歩兵  騎兵  ゲリラ  砲兵

■経済価値（0～100）



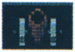
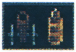
地区の経済的な発展度です。大きいほど地区の収入が大きくなります。この数値はゲーム中変化しません。

■物価（50～200）



物価指数です。この数値が高いほど物価が高くなります。食糧・弾薬・武器の購入、大砲・ボートの製造を行うときの費用に影響します。

■大砲／ボート

大砲／ボートを持つ部隊の数です。

州データ

アメリカの13州と２つのイギリス直轄地は、それぞれ次のようなデータを持っています。



■予想収入

次の政府フェイズに州から得られる収入の予想額です。

■地区数

左側の数字は支配している地区の数、右側の数字は州に属する地区の数です。

■平均支持率

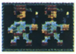
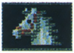
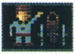
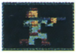
州に属する地区の支持率の平均です。

将校データ

将校と、将校が率いる部隊は、それぞれ次のようなデータを持っています。

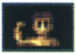
■部隊種類

将校が率いている部隊の種類です（➡32ページ）。


歩兵

騎兵

砲兵

ゲリラ

■状態

将校の状態です。負傷・病気の将校は体力の回復が遅くなり、体力が最大体力の半分以上に回復すると治癒します。休暇中はコマンドを実行できません。


健康

負傷

病気

休暇

■階級

将校の階級です。大尉➡少佐➡大佐➡将軍の順に階級が高くなります（➡7ページ）。市民軍の将校は白い枠だけで表示されます。


大尉

少佐

大佐

将軍

■体力（現在／最大）

命令を実行する能力です。２つの数字の左側は体力の現在値、右側は最大値です。命令を実行すると体力を消費し、１ターンに最大値の４分の１ずつ回復します。
体力の低い将校は、病気にかかりやすくなります。
なお、スパイを実行中の将校にはS（Spy）、休暇中の将校にはF（Furlough）の文字と、スパイ・休暇の残り期間が表示されます。

■忠誠心（0～100）

最高司令官に対する忠誠心です。このデータは最高司令官にはありません。将校が受け取る給与・昇進・ボーナス・休暇によって変化します。忠誠心が低いと、辞任を申し出ることがあります（➡46ページ）。

■兵数（現在／最大）

兵士の数です。２つの数字の左側は現在の兵士数、右側は部隊の最大の兵士数です。募兵・再編成で増えます。
戦闘中に０になるとその部隊は全滅です。

■訓練度（0～100）

軍事訓練の度合いです。訓練度が高いほど、攻撃時に与えるダメージが大きくなり、移動力、攻撃の成功率が上がります。訓練・戦争で上がり、募兵・再編成で下がります。

■武装度（0～100）

武器の装備率です。武装度が高いほど、攻撃時に与えるダメージが大きくなります。武器を購入すると上がり、募兵・再編成で下がります。

■士気（0～100）

兵士のやる気です。士気が高いほど、戦闘時に有利になります。士気が低いと、脱走することがあります。

■統率力（0～100）

他人と交渉する際に、人をひきつける能力です。この値はゲーム中変化しません。

■戦術力（0～100）

戦闘を行うときの能力です。この能力が高いと、戦争で有利になります。この能力はゲーム中変化しません。

■指導力（0～100）

他人を指導する能力です。官報や訓練の効果などに影響します。この値はゲーム中変化しません。

■名声（0～100）

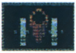
社会的な評判です。他人との交渉時に影響します。戦争に勝ったり、昇進すると上がり、戦争に負けたり、借金を申し込んで失敗すると下がります。

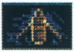
■活動範囲

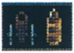
市民軍の将校の場合は、活動できる地区を示します。

■大砲、ボート

大砲・ボートを装備している部隊にはマーカーが表示されます。大砲製造・ボート製造で装備します。


大砲


ボート


大砲とボート

政治家データ

政治家の最高司令官に対する信任です。各州の代表の信任度は、その州内の地区の支持の平均に影響されます。政治家には、各州からの州の代表と財務・外務・陸軍・海軍をそれぞれ担当する政治家（英：大臣）・大陸会議の議長（英：総理大臣）がいます。

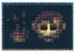
イベント

ゲーム中に、いくつかのイベントが発生することがあります。イベントは、「季節イベント」、「ターンイベント」、「歴史イベント」の3種類があります。

季節イベント

季節や地区の特長に応じて発生するイベントです。
どのイベントも発生後数ターンにわたって続きます。イベントが発生している地区にはイベントマーカーが表示されます。

■熱病



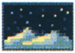
兵士数⬇　将校の体力⬇
将校が病気になることがあります。

■天然痘



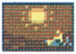
兵士数⬇　将校の体力⬇
将校が病気になることがあります。

■寒波　冬のみ発生



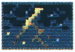
兵士数⬇
移動・輸送・開戦ができなくなります。

■熱波　夏のみ発生



兵士数⬇

■嵐　海岸の地区のみ発生



兵士数⬇
移動・輸送・開戦ができなくなります。

ターンイベント

地区フェイズのターンの変わり目に発生するイベントです。

■将校の辞任

忠誠心の低い将校が辞任を申し出ることがあります。最高司令官は、辞任を思いとどまるように説得できます。
将校は金を要求することがあります。金を与えると、辞職を思いとどまり、忠誠心が上がります。金は、その将校がいる地区の資金から支払います。将校が辞任すると、その将校が率いていた部隊は解散します。

■脱走

士気の低い部隊の兵士が、脱走することがあります。最高司令官は兵士を説得できます。
兵士は金を要求することがあります。金を与えると、兵士は脱走を思いとどまり、部隊の士気が上がります。金は、その部隊がいる地区の資金から支払います。脱走を起こした部隊は兵士数が大幅に減少します。

■敵船の捕獲

味方の艦隊が、敵の船を止めて積み荷を獲得することがあります。獲得した積み荷は、次の政府フェイズで収入に加算されます。

■海外からの援助（アメリカ）

友好的な外国から、物資や資金の援助が得られることがあります。これらは次の政府フェイズで収入に加算されます。

■義勇軍（アメリカ）

海外の軍人がアメリカ軍に志願して来ることがあります。志願を受け入れるかどうか選びます。志願を受け入れる

と、彼らは新しい部隊を編成し、アメリカ軍に参加します。彼らの部隊は、アメリカ軍の最高司令官がいる地区に配属されます。

■オランダ商人（アメリカ）



オランダの商人は毎ターン、海岸付近のアメリカ軍が支配する１地区に現れます。オランダ商人からは、物資を安く買えます。

歴史イベント

一定の条件がそろうと発生するイベントです。

■独立宣言

アメリカの大陸会議が独立を宣言します。アメリカ13州内の地区のアメリカへの支持率とアメリカ陣営の部隊の士気が上がります。

■アングローダッチ戦争

アメリカを支持して物資を援助し続けたオランダに対し、イギリスが宣戦布告した史実に基きます。このイベントが発生すると、オランダ商人の来訪はなくなります。

■フランスの参戦

フランスがイギリスに対して宣戦布告します。フランスは参戦後、アメリカを援助し、艦隊・部隊・物資を送ります。

■スペインの参戦

フランスが参戦した後、しばらくするとスペインが参戦します。スペインは参戦後、アメリカを援助し、艦隊・部隊・物資を送ります。



アメリカ独立戦争

自由を求めて

■砂糖条例と印紙条例

1750年ころ、アメリカ大陸大西洋岸に広がる13のイギリス植民地は、人口増大によりその領土をアパラチア山脈にまで拡大していた。やがてその勢力は、５大湖にまで及び、そこに砦を築いていたフランス軍と衝突（しょうとつ）した。これが「フレンチ・インディアン戦争」である。そしてその結果、フロリダ・カナダ一帯はイギリス領となった。

戦後、イギリスはインディアンとの抗争を避けるため、アパラチア山脈を越える移住を禁止したが、守られることはなかった。土地を強奪（ごうだつ）されたインディアンは植民者を襲撃（しゅうげき）し、対抗策としてイギリスは軍隊を駐屯（ちゅうとん）させねばならなくなった。

戦争に引き続く軍隊の駐屯は、イギリスにとって財政上の大きな負担であった。そこでイギリスは、1764年に「砂糖条例」、さらに65年には「印紙条例」を制定し、課税を強化した。

■自由の息子たち

植民者は「代表権なくして課税なし」の考えのもと、「自由の息子たち」というグループを中心に反対運動を展開した。運動は、イギリス製品の不買運動から、徴税吏に対する暴行にまで広がった。

不買運動はイギリス商業に大打撃を与え、「印紙条例」は翌年撤廃（てっぱい）された。しかし、イギリスが「イギリスは植民地に対する課税権を持つことを宣言する」法律（宣言法）や「タウンゼンド諸法」を制定したため、植民者の抵抗は激しくなる一方であった。



事態を収拾するため、イギリスは軍隊を派遣した。ところが、軍隊派遣は逆に植民者の反感を買い、状況は険悪になるばかりであった。

■ボストン茶会事件

その後、「タウンゼンド諸法」による各種の税金は、ほとんどが撤回されたが、茶に関してだけは残された。しかし、アメリカ人にとっては、それさえも許せるものではなかった。

アメリカの港に入港したイギリスの貨物船は、植民者の抵抗にあって荷揚げができず、港内に停泊していた。茶を本国に送り返せという植民者の要請は聞き入れられず、イギリスと植民者の対立は深まっていった。

1773年12月16日深夜、植民者サミュエル・アダムス率いる一隊がインディアンに変装、港に停泊中の貨物船を襲撃し、積み荷の茶を海に棄ててしまった。これが「ボストン茶会事件」である。

■耐えがたき諸法

これに対し、イギリスは港を封鎖、マサチューセッツの裁判権の削減、政府組織の改変、軍隊への宿舎・補給の強制など「耐えがたき諸法」を制定し、マサチューセッツ植民地に厳しい報復処置を取った。

アメリカの植民地は、こぞってマサチューセッツを支援し、文通委員会を設置して団結を深めた。やがて第1回大陸会議が開催され、13の植民地のリーダーが初めて一堂に会することとなった。これが植民地共同の政府となり、のちにアメリカ独立戦争の中心機関となるのであった。

■「自由か死か」

1775年３月23日、リッチモンドの植民地協議会では、パトリック・ヘンリーが「自由を、さもなくば死を」と叫び、独立の精神を訴えた。これを機にバージニアは、和平を望む保守派を抑え、独立の方向へ大きく前進した。

ほぼ同じころ、イギリス国王は「ニューイングランドは反乱状態にある」と発言、もはやイギリス本国との戦争は避けられなくなっていた。

戦争の火蓋切られる

■コンコードの戦い

1775年４月、ボストン駐留イギリス軍司令官のゲージ将軍は、軍需物資がボストン郊外のコンコードに集められているという情報を入手した。彼はこの物資を押収する計画を立て、実行を４月18日と定めた。しかし、計画は急進派に察知されてしまっていた。

イギリス軍には陸路と海路の２つのルートがあった。アメリカ軍は、イギリス軍のルートが陸路ならば１つ、海路ならば２つのランタンを教会の塔に灯すという合図を決め、イギリス軍の行動を密かに監視した。

４月18日、塔に２つのランタンが灯り、直ちにコンコードに伝えられた。

イギリス軍がコンコードの手前のレキシントンに到着したときには、ミニットマン（分単位で出動できる部隊）と呼ばれる民兵が町の広場に待ち構えていた。イギリス軍は、民兵に対して解散を命じたが、従うはずもなく撃ち合いとなった。

戦いは5分ほどで終わり、アメリカ側は8名の死者を出して撤退した。しかし、イギリスの目的であった物資はすでに運び去られていた。ボストンに引き上げるイギリス軍に、アメリカの農民兵はゲリラ戦を仕掛け、イギリス軍は300名近い損害を受けることになった。

こうして、戦争の火蓋(ひぶた)は切って落とされたのである。

■バンカー・ヒルの戦い

ゲージ将軍率いる部隊は、ボストンに帰ったものの、アメリカ軍に包囲されて孤立してしまった。5月25日、ようやくイギリス本国から援軍が到着し、反撃の準備が整った。

ボストン付近の、バンカー・ヒルは重要な拠点(きょてん)であった。両軍はここを確保しようと行動を開始、先に到着したのはジョージ・ワシントン率いるアメリカ軍であった。アメリカ軍は陣地を構築して、イギリス軍を待ち構えた。



イギリス軍は２度の攻撃を試みたが撃退され、３度目の攻撃で勝利を得た。勝利とはいえ、イギリス軍の犠牲は1,051人、アメリカ軍の犠牲は441人であった。「こんな勝利を続けていたら先に音を上げるのは我々の方だ」とイギリスのクリントン将軍は嘆いたという。

独立宣言発布

■大陸軍結成

1775年５月、第２回大陸会議が開催され、２つの重大な決定がなされた。１つは、ボストン周辺の民兵に「大陸軍」という名称を与えたこと、もう１つは、その最高司令官にジョージ・ワシントンを任命したことであった。

しかし、人々にはまだ迷いがあった。戦争中も、独立を支持する愛国派と、イギリスに忠誠を誓う王党派に分かれ、意見はまとまらなかった。

大陸会議は、戦争をしながらも、イギリス国王に和平の請願を行った。国王は、植民地が反乱状態にあることを正式に宣言、通商を禁止した。こうして、アメリカとイギリスの間に妥協の余地はなくなった。反乱と宣言された以上、勝つより他に道はなくなったのである。

このころ、アメリカでトマス・ペインの「コモン・センス」という本が出版された。わかりやすい言葉で君主制を否定、「独立して共和国になることこそ、我々の常識」という説に、世論は大きく傾いた。

■独立宣言

1776年６月７日、バージニア代表リチャード・ヘンリー・リーの「連合せる諸植民地はそれぞれ自由にして独



立な国家たるべきである」という提案が採択(さいたく)された。さらに6月11日、独立宣言起草委員会が設立され、「独立宣言」が作成された。これが7月4日、大陸会議で承認され、13の植民地はアメリカ合衆国となったのである。
——われわれは、自明の真理として、すべての人は平等に造られ、造物主によって、一定の奪いがたい天賦(てんぷ)の権利を付与され、そのなかに生命、自由及び幸福の追求の含まれることを信じる——

この格調高い宣言はアメリカ人に歓呼(かんこ)の声で迎えられた。ニューヨークにあるジョージ3世王の像は引き倒され、祝砲が撃たれた。

独立宣言により、兵士の士気は上がったものの、状況は芳しくなかった。武器、火薬、食糧、衣料や兵舎までが不足し、装備品を購入する金もない。わずかな兵士は訓練不足で、刈り入れの時期には軍を離れて帰ってしまう者すらいたのである。

■ロングアイランドの戦い

ボストンで苦戦を強いられたイギリス軍は撤退し、ニューヨークとハドソン川周辺を占領する計画を立てた。

8月22日、イギリスのハウ将軍は15,000の兵を率いてロングアイランドに上陸、25日にはドイツ人傭兵(ようへい)部隊が到着した。ハウ将軍は、アメリカ軍の手薄な「ジャマイカスパス」を突き、攻撃を開始した。ねらいは見事に的中、アメリカ軍を追い詰めた。アメリカ軍はワシントンが撤退を決断したおかげで、壊滅こそ免(まぬが)れたものの、手痛い敗北であった。

■トレントンの戦い

アメリカ軍はロングアイランドでの敗北後、ニュージャージーへ撤退した。12月になると、物資の不足と、厳しい寒さのため、デラウェア川を渡ってペンシルバニアへさらに撤退しなければならなかった。

ここでイギリス軍の総攻撃を受ければ、アメリカ軍は全滅かもしれない。しかし、ハウ将軍は冬を過ごすために、トレントンにドイツ人の傭兵を残してニューヨークに戻っていた。そこでワシントンは大勝負に出た。この時代には考えられなかった冬期攻撃である。

クリスマスの夜、ワシントンは2,400名の兵士とともにデラウェア川を渡り、トレントンのドイツ人傭兵部隊を奇襲した。油断していた傭兵部隊は、祝いのさなかに攻撃を受け、反撃することもままならずに降伏した。

独立戦争の転機

■サラトガの戦い

イギリス軍が立てた新たな作戦は、北からバーゴイン将軍、南からハウ将軍が、オールバニで合流ののち、ニューイングランドを孤立させるというものだった。しかし、ハウ将軍の単独行動により、合流できなかったのだ。

このため、バーゴイン将軍の軍は、市民軍の妨害や補給不足に悩まされつつ、タイコンデローガ砦を奪回したものの、敵地の奥深くで孤立してしまった。状況打開のために、バーゴイン将軍はアメリカ軍を正面突破してオールバニへ向かう作戦を立てた。これは、後方の連絡を失う可能性がある大きな賭けであった。

2度の攻撃は失敗に終わった。バーゴイン将軍は、サラトガからタイコンデローガ砦に引き上げるつもりで撤退命令を出した。ところが、その退路もふさがれてしまったのである。

バーゴイン将軍は降伏した。イギリス正規軍初の敗北であった。



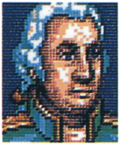
■フランスとの同盟

この戦いはその後に大きな影響を与えた。フランスが、1778年2月6日、アメリカと同盟を結んだのである。さらにその4カ月後、フランスはイギリスに宣戦布告する。

フランスと同盟を結びながらも、アメリカ軍の苦闘は続き、一時は南部全域を占領されるにいたった。

しかし、フランス軍の本格的な介入によって、徐々に戦局は好転し、ついにヨークタウンでコーンウォリス将軍率いるイギリス軍主力を降伏させた。1783年9月3日パリで平和条約を結び、アメリカの独立が認められるにいたるのである。

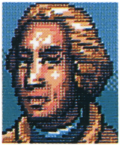
アメリカの将軍



【ジョージ・ワシントン】(1732〜1799)
フレンチ・インディアン戦争で、勇名を馳(は)せた。1775年５月、第２回大陸会議で、大陸軍総司令官に指名される。財源の苦しさを知る彼は、必要最低限の報酬(ほうしゅう)という条件で引き受け、終戦まで指揮をとる。果敢かつ、戦術的な判断に優れ、献身的な態度でアメリカの大義のために尽くした指導者であった。戦後、初代アメリカ合衆国大統領に大陸会議満場一致で選出された。



【チャールズ・リー】(1731〜1782)
ボストン包囲戦で左翼を担当。有能だが短気で冷酷な司令官であった。1776年にイギリス軍の捕虜となり、16カ月後に復帰。1778年のマンモス・コートハウスで優柔不断な指揮を執って失敗、１年の任務停止後、解任された。



【ダニエル・モーガン】(1736〜1802)
ゲリラ戦を得意とする部隊の名指揮官。フレンチ・インディアン戦争にも参戦した古強者であった。「サラトガの戦い」には約500名の狙撃(そげき)兵を率いて参戦。彼の部隊は「鹿革服(しかがわふく)の植民者」と呼ばれ、得意のゲリラ戦法でイギリス兵を混乱に陥れた。

イギリスの将軍



【トーマス・ゲージ】(1720～1787)
開戦当時、在北米総司令官とマサチューセッツ知事を兼任していた。レキシントンに集められたアメリカの軍需物資を押収しようとして、コンコードでアメリカ民兵と衝突、戦争の火蓋を切ることになる。
「バンカーヒルの戦い」では、大きな犠牲を払いながら勝利を得たが、結局ボストンの包囲を突破できず、翌年司令官を解任された。



【ウィリアム・ハウ】(1729～1814)
1775年、ゲージの後を継いで総司令官となる。「ロングアイランドの戦い」に勝利して、ニューヨークを制圧。1777年に勝手な計画変更の結果、南下するバーゴイン将軍と合流する計画に失敗、翌78年、本国に呼び戻された。



【ジョン・バーゴイン】(1722～1792)
1776年のイギリス軍夏期攻勢司令官。「紳士ジョニー」のあだ名を持つ。
カナダから南下してハウの部隊と合流する予定が、ハウの単独行動で狂い、サラトガで正面突破を試みたが失敗。イギリス正規軍の初の敗北となった。

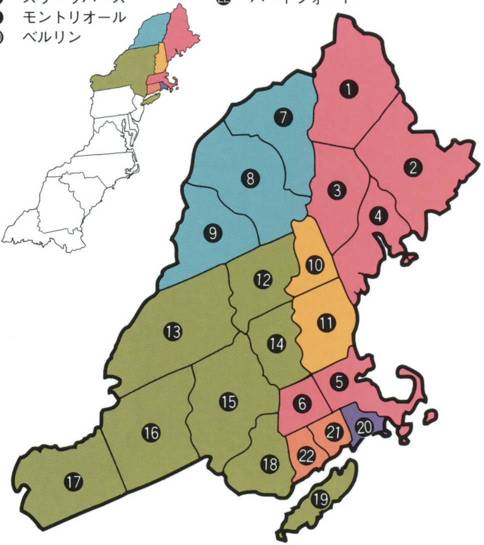
年表

1763・ 2	7年戦争（フレンチ・インディアン戦争）終結
64・ 4	砂糖条例制定
65・ 3	印紙法制定
66・ 3	タウンゼンド諸法制定
70・ 3	ボストン虐殺事件 タウンゼンド諸法撤回
73・12	ボストン茶会事件
74・ 5	ケベック条例制定
9	第1回大陸会議（アメリカ）
75・ 4	レキシントン・コンコードで初の武力衝突 独立戦争始まる
5	第2回大陸会議ワシントンを総司令官に選任
6	「バンカー・ヒルの戦い」イギリスの辛勝
76・ 1	独立をうながすパンフレット「コモン・センス」 （トマス・ペイン著）出版
7	大陸会議「独立宣言」発表
8	イギリス軍ニューヨーク制圧
12	「トレントンの戦い」アメリカ軍奇襲に成功
77・ 1	アメリカ軍ニュージャージー奪回
9	イギリス軍フィラデルフィア制圧
10	「サラトガの戦い」イギリス軍初の大敗
11	大陸会議で連合規約決議
78・ 2	フランス、イギリスに宣戦布告
6	イギリス軍ニューヨークに移動
11	イギリス軍サヴァナ港を占領
79・ 1	「チャールストンの戦い」アメリカ軍大敗
10	「キングス・マウンテンの戦い」アメリカの勝利
81・10	ヨークタウンでイギリス軍コーンウォリス将軍降伏 戦争事実上終結する
83・ 9	パリ条約締結

地区名

●北部

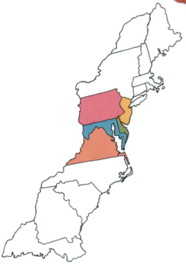
1. セントジョン
2. ペノブスコットベイ
3. ウォーターヴィル
4. フォートウエスタン
5. ボストン
6. スプリングフィールド
7. ケベック
8. スリーリバーズ
9. モントリオール
10. ベルリン
11. ポーツマス
12. ノーウィッチ
13. タイコンデローガ
14. ベニングトン
15. オールバニー
16. フォートスタウィクス
17. フォートナイアガラ
18. ホワイトプレインズ
19. ロングアイランド
20. ニューポート
21. ニューロンドン
22. ハートフォード

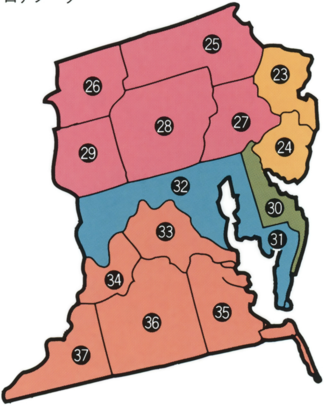


■マサチューセッツ（MA）州
■英領カナダ（CD）
■ニューハンプシャー（NH）州
■ニューヨーク（NY）州
■ロードアイランド（RI）州
■コネチカット（CT）州

●中部

㉓ モンマウス
㉔ トレントン
㉕ ワイオミング
㉖ ヴェナンゴ
㉗ フィラデルフィア
㉘ サスケハンナ
㉙ ピッツバーグ
㉚ ニューキャッスル
㉛ ヘッドオブエルク
㉜ バルティモア
㉝ アレクサンドリア
㉞ ウィンチェスター
㉟ ノーフォーク
㊱ リッチモンド
㊲ ロアノーク





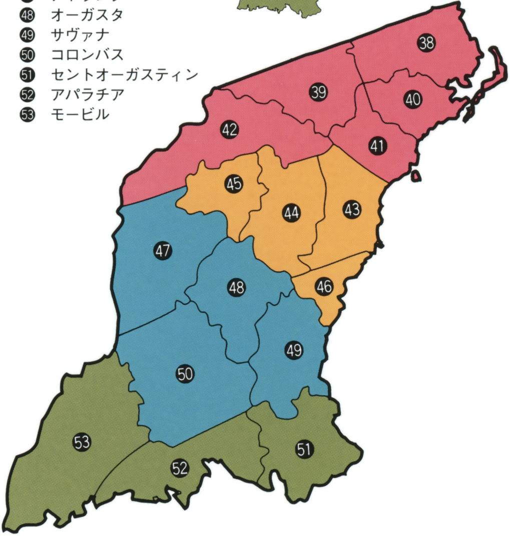
ニュージャージー（ＮＪ）州
ペンシルバニア（ＰＡ）州
デラウエア（ＤＥ）州
メリーランド（MD）州
ヴァージニア（ＶＡ）州



●南部

㊳ ウェリントン
㊴ ガイルフィールド
㊵ ニューベルン
㊶ ウィルミルトン
㊷ シャーロッテ
㊸ ジョージタウン
㊹ カムデン
㊺ ナインティシックス
㊻ チャールスタウン
㊼ アトランタ
㊽ オーガスタ
㊾ サヴァナ
㊿ コロンバス
51 セントオーガスティン
52 アパラチア
53 モービル





■ノースカロライナ（ＮＣ）州
■サウスカロライナ（SC）州
■ジョージア（ＧＡ）州
■英領フロリダ（FL）

さくいん

あ

か

さ

た

なは

やら

【参考文献】

● 『世界を変えた戦争・革命・反乱総解説』
三浦一郎、小山芳彦、樺山紘一　自由国民社
● 『知っておきたいアメリカ史1001』
John・A・Garraty　亀井俊介監訳　丸善株式会社
● 『世界の歴史11　新大陸と太平洋』　中屋健一　中央公論社

【使用上のご注意】

●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
●端子部に直接手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

KOEI